

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen ini di pilih untuk mencari Pengaruh Media Bermain Kartu Kata Bergambar Augmented Reality Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. menurut Sugiyono (2007, hlm.107) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dalam penelitian eksperimen ini ada dua kelompok (1) desain kelompok (*grup design*) dan (2) desain subjek tunggal (*single subject design*). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Single Subject Research (SSR) atau bisa disebut juga penelitian tunggal. Menurut Rosnow dan Rosenthal (dalam Sunanto ddk, 2006. Hlm. 41) desain penelitian eksperimen secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu (1) desain kelompok (*grup design*) dan (2) desain subjek tunggal (*single subject design*). Desain kelompok yang memfokuskan pada data yang berasal pada data yang berasal dari kelompok individu, sedangkan desain subjek tunggal memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian.

Metode eksperimen yang dimaksud adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 Tahun. Sunanto (2005, hlm.54) secara garis besar desain penelitian dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu (1) desain kelompok (*group design*) dan (2) desain subjek tunggal (*single subject design*). Desain kelompok memfokuskan pada data yang berasal dari kelompok individu, sedangkan desain subjek tunggal memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian.

3.2 Desain Penelitian

Desain Penelitian yang digunakan adalah Single-Subject Experimental Design (Sunanto, 2005, hlm.59). dengan menggunakan tipe ABA design. Maksudnya yaitu desain eksperimen satu subject juga menguji hubungan antara dua atau lebih variabel dengan ciri-ciri menggunakan satu atau beberapa subjek. Jadi Penulis akan menguji kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Single-subject experimental design yang digunakan tipe ABA design. Maksudnya desain ABA pada dasarnya adalah eksperimen tiga tahap, tahap A adalah suatu

periode dasar, dan tahap B tahap intervensi. Desain A-B-A merupakan salah satu pengembangan dari desain dasar A-B yang telah menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas. Prosedur dasarnya tidak banyak berbeda dengan desain A-B, hanya saja telah ada pengulangan fase baseline. Maksudnya desain ABA pada dasarnya adalah eksperimen tiga tahap, tahap baseline pertama (A1) adalah suatu periode dasar, tahap intervensi (B) dan tahap baseline yang kedua (A2) ini dimaksudkan sebagai kontrol untuk fase intervensi sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat. Desain kelompok memfokuskan pada data yang berasal dari kelompok individu, sedangkan desain subjek tunggal memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian.

Desain penelitian adalah kerangka konseptual pelaksanaan eksperimen. Kriteria paling penting adalah bahwa desain itu merupakan desain yang tepat untuk menguji hipotesis penelitian yang bersangkutan. Adapun jenis desain yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah single subjek experimental Design dengan menggunakan tipe ABA. Single subject experimental design, yaitu desain eksperimen subjek tunggal yang berarti bahwa peneliti untuk sejumlah individu dengan analisis secara individual. Desain A-B-A merupakan salah satu pengembangan dari desain dasar A-B, desain A-B-A ini telah menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas. Prosedur dasarnya tidak banyak berbeda dengan desain A-B, hanya saja telah ada pengulangan fase baseline. Mula-mula target behavior diukur secara kontinyu pada kondisi baseline (A1) dengan periode waktu tertentu kemudian pada kondisi intervensi (B). Berbeda dengan desain A-B, pada desain A-B-A setelah pengukuran pada kondisi intervensi (B) pengukuran pada kondisi baseline kedua (A2) diberikan. Penambahan kondisi baseline yang kedua (A2) ini dimaksudkan sebagai kontrol untuk fase intervensi sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat (Sunanto, 2005, hlm.59).

3.3 Subjek Penelitian dan Lokasi Penelitian

1. Subjek Penelitian

Yang menjadi subjek penelitian adalah anak-anak yang berada di lingkungan sekitar rumah peneliti di daerah Kabupaten Cirebon. Responden yang dijadikan subjek penelitian ada 3 orang anak yang berjenis kelamin 2 anak perempuan dan 1 anak laki-laki.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian ini adalah berada di lingkungan sekitar rumah. Yang beralamat di Desa Prajawinangun Wetan, Rt. 017, Rw. 003, Dusun II, Kecamatan Kaliwedi, Kabupaten Cirebon.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen dalam suatu penelitian digunakan untuk mengumpulkan data. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Sugiyono (2017, hlm.102) bahwa Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati sesuai. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes

Tes yang dimaksud dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan bermain kartu bergambar anak usia 5-6 tahun. Proses penyusunan instrumen tes diawali dengan menyusun kisi-kisi tentang kemampuan bermain kartu bergambar yang akan diukur meliputi indikator. Tes yang digunakan adalah tes pengetahuan yang berupa pre test yaitu tes yang diberikan sebelum tes. Lembar Instrumen Penilaian Anak liat di Lampiran 3.1

2. Lembar Observasi

Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengamatan mengenai peningkatan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan media kartu kata bergambar. Hasil observasi siswa ini nantinya akan digunakan sebagai data utama untuk mengetahui seberapa besar efektifitas media dalam peningkatan kognitif anak. Secara umum, hal-hal yang diamati selama observasi adalah menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, menyebutkan gambar yang memiliki bunyi huruf yang sama dan membaca kata dengan lengkap. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Bermain Kartu Bergambar lihat di Lampiran 3.2

Tabel 3.1
Lembar Observasi Anak

LEMBAR OBSERVASI SISWA					
Nama Anak :					
Usia :					
Jenis Kelamin :					
Capaian Perkembangan	Indikator	PENCAPAIAN			
		1	2	3	4
Menyebutkan simbol – simbol huruf yang dikenal.	1. Pengenalan bentuk huruf				
	2. Mengetahui huruf awal pada gambar				
Menyebutkan gambar yang memiliki bunyi huruf yang sama.	3. Mengetahui huruf awal dengan menempatkan kartu dengan gambar				
	4. Pengenalan hubungan/korespodensi pola ejaan dan bunyi				
Membaca Kata dengan lengkap	5. Membaca kata dengan lengkap dalam flashcard				
<p>Keterangan Point Nilai:</p> <p>Skor 1: Belum Berkembang</p> <p>Skor 2: Mulai Berkembang</p> <p>Skor 3: Berkembang Sesuai Harapan</p> <p>Skor 4: Berkembang Sesuai Baik</p>					

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu (Sugiyono, 2011, hlm.245). Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, biografi, atau kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, atau sketsa. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni yang dapat berbentuk gambar, patung, atau film. Dalam penelitian ini dokumen yang digunakan berupa foto saat guru dan anak melakukan kegiatan pembelajaran peningkatan keterampilan bicara menggunakan metode bercerita dengan media kartu kata bergambar itu berlangsung.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Ada banyak cara yang bisa digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik yaitu:

1. Tes

Tes yang dimaksud dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan bermain kartu bergambar anak usia 5-6 tahun. Proses penyusunan instrumen tes diawali dengan menyusun kisi-kisi tentang kemampuan bermain kartu gambar yang akan diukur meliputi indikator. Tes yang digunakan adalah tes pengetahuan yang berupa pre test yaitu tes yang diberikan sebelum tes.

2. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan manusia dengan menggunakan panca indra sebagai alat bantu utamanya. Menurut Bungin (2011:143) metode observasi adalah pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian, data-data penelitian, data-data penelitian tersebut diamati oleh peneliti. Suatu kegiatan pengamatan baru dikategorikan sebagai kegiatan pengumpulan data apabila memiliki kriteria sebagai berikut:

- 1) Pengamatan digunakan dalam penelitian dan telah direncanakan secara sistematis,
 - 2) Pengamatan harus berkaitan dengan tujuan penelitian yang telah diterapkan,
 - 3) Pengamatan tersebut dicatat secara sistematis dan dihubungkan dengan proposi umum bukan dipaparkan sebagai suatu yang hanya menarik perhatian.
 - 4) Pengamatan dapat dicek dan di kontrol mengenai validitas dan reliabilitasnya.
- (Bungin, 2011:143-144) Adapun observasi atau pengamatan untuk memperoleh data

berkaitan dengan kemampuan bermain kartu anak usia 5-6 tahun pelaksanaan observasi dalam penelitian ini dilakukan melalui pengamatan yang dilakukan tanpa perantara terhadap objek yang diteliti dengan menggunakan alat pengumpulan data berupa lembaran pedoman observasi. Disini peneliti bekerja sama dengan orang tua untuk melihat kegiatan tersebut dan peneliti menjadi pengamat langsung dari kegiatan yang dilakukan.

Menurut Abdul Hanafi (2011:132) observasi merupakan suatu studi kesengajaan dan dilakukan secara sistematis berencana, melalui proses pengamatan atas gejala-gejala yang terjadi pada saat itu. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa observasi merupakan metode pengumpulan data penelitian dengan melalui pengamatan terhadap objek yang diteliti. Metode observasi akan lebih baik digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian yang berupa perilaku agresif, kegiatan atau perbuatan yang sedang dilakukan oleh subjek penelitian.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah untuk memperoleh data responden adalah menggunakan teknik dokumentasi. Pada teknik ini, peneliti dimungkinkan memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden bertempat tinggal atau melakukan kegiatan sehari-hari. (Sukardi, 2003, hlm.81). Metode dokumentasi adalah salah satu metode mengumpulkan data yang digunakan dalam metodologi penelitian. Pada intinya metode dokumentasi metode yang digunakan untuk menelusuri data historis (Bungin, 2005, hlm.154). Sedangkan menurut Arikunto (dalam Dimiyati, 2013, hlm.100) dokumentasi merupakan metode penelitian dengan mencari data mengenai hal-hal atau Variabel yang berupa catatan, buku dan foto. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperkuat pedoman observasi yaitu dengan menggunakan dokumentasi berupa foto saat melakukan kegiatan bermain kartu bergambar.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari responden sumber data terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan jenis responden, metabelasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data dari variabel yang diteliti, serta melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah. Maksudnya adalah penggunaan metode statistik untuk menganalisis data yang dihasilkan oleh desain satu

subjek mengalami kontroversial. Dari pada menggunakan teknik statistik, peneliti lebih menceritakan alur pada grafik dan membuat kesimpulan dari grafik. Seperti analisis yang dapat dilihat tidak tepat, tidak dapat diandalkan dan dengan kesimpulan cenderung berat sebelah. Oleh karena itu berbagai uji statistik telah diusulkan untuk satu subjek. Menurut Kasiram (2010, hlm.272) analisis data adalah kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data kuantitatif digunakan apabila data yang dikumpulkan berupa angka dan biasanya menggunakan analisis statistik.

Pada penelitian eksperimen ini peneliti memanipulasi suatu Variabel dan mengontrol variabel lain yang relevan dan mengobservasi efek atau pengaruhnya terhadap variabel terikat. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil perlakuan yang telah diberikan. Sedangkan variabel bebasnya adalah treatment atau perlakuan yang diberikan kepada subjek eksperimen (anak) yaitu bermain kartu bergambar anak usia 4-5 tahun. Dapat dipahami bahwa analisis data merupakan kegiatan mengolah hasil penelitian yang dilakukan penelitian yang dilakukan peneliti untuk mengelompokkan data, mentabulasikan data tersebut untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Sebelum data diolah, maka masing-masing item instrumen diberi bobot dengan menggunakan rating skor terlebih dahulu. untuk mengukur hasil pengamatan pada tiap-tiap tahap dilakukan hitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Tabel 3.2
Rating skor dengan alternatif jawaban

Alternatif Jawaban	SKOR
Belum Berkembang	1
Mulai Berkembang	2
Berkembang Sesuai Baik	3
Berkembang Sesuai Harapan	4

Dan setelah item diberi bobot dengan menggunakan rating skor, maka untuk mengukur hasil pengamatan pada tiap-tiap tahap dilakukan hitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{JUMLAH SKOR}}{\text{JUMLAH ITEM}}$$

Keterangan:

P= Kategori

Adapun klasifikasi kategori skor ABA desain pada kemampuan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun ialah sebagai berikut:

Tabel 3. 3
Klasifikasi Kategori Skor

Klasifikasi	Kategori
5-8	Rendah
9-12	Sedang
13-16	Tinggi
17-20	Sangat Tinggi

Adapun teknik analisis data dilakukan dengan cara melihat perkembangan bermain kartu bergambar anak usia 4-5 tahun (Y) setelah diberikan metode bermain kartu kata bergambar (X).